Volume 8 Issue 2 (2024) Pages 279-292
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Perkembangan Kapabilitas Afektif AUD melalui Permainan Tradisional

Sovieti Sovieti[1]✉, Mahdum Mahdum[2], Rita Rita[3], Daeng Daeng[4], Euis Euis[5], Hadriana Hadriana[6]
Universitas Riau, Indonesia[(1,2,3,4,5,6)]
DOI: 10.31004/obsesi.v8i2.5525

Abstrak

Kajian ini menjelaskan dampak permainan tradisional terhadap perkembangan kapabilitas afektif pada anak usia dini. Permainan yang dilakukan anak bersama-sama itu merupakan aktivitas yang membahagiakan dan menyenangkan. Proses transfer ilmu melalui bermain memberikan anak kesempatan belajar secara alami, keceriaan dalam proses main-main mampu menciptakan energi yang luar biasa. Dalam permainan rangkaian kepandaian disesuaikan dengan tingkah laku peserta didik. Kajian ini merupakan kajian scientifik. Fokus kajian merupakan peserta didik usia dini sebanyak 25 orang melalui permainan tradisional *congklak* dan permainan tali *ma ma se*. Akumulasi bahan kajian dikerjakan melalui eksplorasi, wawancara serta pengarsipan. Berlandaskan kajian, diperoleh konklusi bahwa permainan tradisional berdampak posistif terhadap kapabilitas afektif anak usia dini. Hal ini berlandaskan reaksi telaah kajian melalui uji t didapati pada uji regresi konvensional, membentuk t *hitung* = 3,754 meskipun t *tabel* = 2,068 bersama kualitas perolehan α=0,049 dan dk= 22,9.

Kata Kunci: *permainan tradisional; kapabilitas afektif; pendidikan anak usia dini*

Abstract

This study is to explain the impact of traditional games on the development of affective capabilities in early childhood. The games that children play together are happy and enjoyable activities. The process of transferring knowledge through play gives children the opportunity to learn naturally, the joy in the process can playing can create extraordinary energy. In the game, the series of skills are adjusted to the student's behavior. This study is a quantitative study. The focus of the study is 25 early age students through the traditional game of *congklak* and *ma ma se* rope game. Material accumulation was carried out through field observations,interviews and documentations. Based on the study, the conclusions was obtained that traditional games have a positive impact on the affective capabilities of young children. This is based on the reaction of the through the t test found in the conventional regression test, forming t count = 3.754 even though t table = 2.068 with the quality of acquisition α = 0.049 and dk = 22.9.

Keywords: *traditional games; affective capabilities; early childhood education*.

✉ Corresponding author : Sovieti Sovieti
Email Address : sovieti6910@grad.unri.ac.id (Pekanbaru, Indonesia)
Received 24 October 2024, Accepted 4 January 2024, Published 21 May 2024

DOI: 10.31004/obsesi.v8i2.5525

Pendahuluan

Permainan bagi anak-anak tidak hanya sekedar menemukan kesenangan, namun juga menjadi kepentingan yang harus tercurahkan, karena jika tidak terpenuhi, ada sebuah masa merupakan fase perkembangan disfungsional yang terjadi disaat seorang anak telah mencapai usia remaja (nirwana, 2021). Pada Guidelines for Developmentally *Appropriate Practice, NAEYC* menekankan bahwa peranan dalam proses main anak tidak hanya memacu perkembangan cara berpikir, namun merupakan hubungan penting dalam memacu kemajuan dan perubahan pada segala aspek bagian perubahan peserta didik (Shimokura, 2023). Kapabilitas afektif akan mencuat dengan baik apabila diarahkan dengan pola permainan (Rahma, 2017) .

Proses transfer ilmu tidak harus selalu melalui ruangan yang disekat dinding-dinding ruang belajar dan dengan duduk manis, tetapi melalui proses belajar diluar kelas juga mampu memberikan pengalaman yang membahagiakan bagi anak usia dini, sejatinya anak-anak pada usia ini mempunyai kebebasan untuk memilih sumber-sumber belajar yang mereka inginkan (Dini, 2020). Dahlan melakukan penguatan PAUD tidak melulu dilaksankan di dalam kelas, namun seluruh sistem transfer ilmu bisa dilakukan diluar ruang belajar melalui pola main-main (Dahlan, 2017).

Sarana belajar harus ditangani sedemikian rupa yang terjangkau bagi anak didik, sehingga kegiatan transfer ilmu dapat berlangsung sempurna karena inisiatif sendiri. Dengan kata lain, susunan dan materi transfer ilmu bagi anak usia dini beragam cara, bukan diruang belajar saja tetapi makna lebih dalam serta mencakup beraneka sumber belajar (Guslinda, 2018). Hal itu senada dengan dengan pendapat para pakar yang menegaskan bahwa belajar merupakan sebuah pengalaman langsung yang dialami anak didik di dunia nyata di kehidupan kesehariannya, maksudnya proses transfer ilmu yang baik adalah melalui praktek langsung (Na'imah, 2020). Oleh karena itu berdasarkan teori-teori belajar yang berbeda-beda diantara para pakar, dengan cara permainan adalah model yang paling cocok dalam penerapan konsep belajar anak usia dini, karena ada segmen yang melakukan bagian dari proses pengalaman langsung, anak didik mendapat kesan sedang melakukan pendekatan dari banyak sumber kajian tetapi melakukannya sangat riang, hal itu terjadi tidak harus dibatasi oleh 4 sekatan dinding belajar (Uce, 2021).

Dengan bantuan permainan, anak didik mampu mengeksplorasi serta melatih segala kemampuan dan keahlian yang dimilikinya yang meliputi kapabilitas yang berkaitan perkataan, jangkauan-matematis, pemahaman, senam irama, maupun gerak isyarat (Nurcahyo, 2005). Transfer ilmu dengan cara bermain memungkinkan anak didik memperoleh ilmu secara alami, dalam permainan memberikan peluang kepada anak didik untuk memperoleh ilmu secara langsung karena melalui kegembiraan mampu menghasilkan energi yang optimal (Muhamammdiyah, 2001). Proses transfer ilmu yang dilakukan harus dengan keyakinan hati, pemusatan optimal, walaupun pelaksanaannya sambal bermain tetapi sesuai dengan proses perkembangan, kesanggupan serta tingkah laku anak pada umumnya, sebab dalam aksinya anak didik akan berlaku seperti kajian yang sudah diserapnya (Wiwik, 2017).

Dalam kajian raine terhadap anak didik usia 3 tahun yang paling berani dalam aktivitas penemuan dan petualangan melalui permainan, penelitian tersebut sangat penting, yang menunjukkan kecintaan terhadap pembelajaran anak-anak, untuk memenuhi keingintahuan natural dan cara menemukan, anak didik yang memperoleh nilai keseluruhan 12 poin tentu kapabilitasnya lebih tinggi disaat diuji kembali pada tahun yang akan datang (Sumiyati, 2018). Anak-anak itu juga mempunyai kemampuan teoritis dan membaca yang jauh lebih mumpuni dibandingkan rekan-rekan mereka yang kurang meneliti serta memenuhi rasa keingintahuan (Andrianie, 2019).

Para pakar pendidikan terdahulu sudah membahas pembelajaran yang menekankan pada tatap muka langsung bukan melalui ceramah dan kata-kata yang hanya memberikan rasa bosan kepada peserta didik, tidak cukup juga melalui membaca buku saja tetapi melalui

DOI: 10.31004/obsesi.v8i2.5525

praktek langsung dalam kehidupan justru lebih efektif (Dr.Musfiroh Tadkiroatun, 2018). Dalam karyanya, andri menegaskan bahwa perangkat pembelajaran yang terpadu serta memperhatikan pendidikan jasmani, etika, dan mental juga mampu memberikan pengetahuan langsung dan kokoh (Andrianie, 2019). Sementara itu, Froebel menyampaikan bahwa mengembangkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari pengalaman praktis melalui bermain game, menyanyikan lagu, merawat taman, serta memelihara hewan kesayangan dapat membantu peningkatan perkembangan anak secara wajar (Holis, 2016).

Dalam proses pembelajaran kecerdasan afektif anak hendaknya pendidik memperhatikan aspek ini, sebab kecerdasan afektif ini sangat penting yang harus diperhatikan, karena praktek pelaksanaanya tidak sama dengan sisdiknas tradisional yang menitik beratkan pada pengembangan serta penggunaan dialek lisan (Siswina, 2016). Intelijen, kapabilitas matematika, kapapbilitas logis, dengan demikian kapabilitas afektif berarti bahwa pendidik wajib mengidentifikasi dan memberikan ilmu kecakapan dan kemampuan yang mumpuni, termasuk kapabilitas afektif (Margaretha, 2020). PAUD adalah proses transfer ilmu paling dasar yang mempunyai kedudukan paling vital dalam pengembangan sumber daya manusia, dalam prosesnya pendidikan aud menciptakan hubungan yang koheren antara ananda dengan ayah dan ibunya, murid dan pendidiknya, serta anak dengan lingkungan (Idris, 2016).

Kajian pendahuluan dilaksanakan di kedudukan penelitian PAUD yang terletak di Kota Pekanbaru. Lembaga ini gambaran PAUD yang cukup representative menjadi pilihan pengkaji karena dengan berbagai pilihan permainan yang sangat memadai, namun masih diperlukan model permainan lain termasuk permainan tradisional untuk meningkatkan tingkah laku dan kapabilitas anak usia dini dalam pembelajaran, sebab permainan tradisional sudah mulai kurang dikenal diminati anak (hatta, 2021). Kapabilitas afektif yang akan dikaji yaitu kapabilitas sosial dan kapabilitas emosional. Kapabilitas sosial mewujudkan talenta mencengkam kematangan yang terkait akal bertindak dan berbuat dalam mengimplementasikan sumbangan jiwa sosial di bagian dalam menegakkan asosiasi jiwa sosialnya (Rahmi, 2019).

Sedangkan penalaran emosional mewujudkan talenta seseorang untuk mengenali dan memimpin nurani dirinya sendiri, beriring nurani rumpun lain serupa visi sedih, visi senang (SUSILOWATI, 2018). Kedua macam permainan ini sejatinya tidak memberikan keseluruhan jenis kapabilitas tetapi yang tampak mengajur kebagian tangkapan ambang tutur cakap orang bagian dalam kesibukannya sehari-hari (Nurjannah, 2017). Pada saat yang sama, permainan tradisional Ma Ma Se dan permainan Congklak dipilih sebagai intervensi. Ma Ma Se merupakan segenap permainan lompat tali yang sejatinya dimainkan oleh anak perempuan secara berkelompok pada waktu senggang, sedangkan permainan congklak biasanya dimainkan secara acak baik anak perempuan ataupun anak laki-laki (Rachma Kurniasi, 2017).

Inti dari permainan ma ma se adalah bagaimana setiap tim saling bekerja sama dalam menjaga kestabilan permainannya, jika mampu menjaga kestabilan timnya dan mampu mengumpulkan poin paling banyak sampai akhir permainan, berarti tim merekalah pemenangnya, sedangkan permainan congklak merupakan permainan menebak siapa diantara tim yang mampu melipatgandakan jumlah bidak permainannya sesuai yang telah di sepakati maka timnya lah yang jadi juaranya (Hijriati, 2017). Melalui permainan tradisional ini penulis menyimpulkan bahwa anak usia mampu meningkatkan kapabilitas afektifnya dengan memperoleh masa-masa emasnya sehingga bakat yang mereka miliki dapat berkembang dengan maksimal.

Metodologi

Kajian ini merupakan kajian scientifik. Metode ini bertujuan untuk menggambarkan serta menginformasikan dampak yang ditimbulkan oleh permainan tradisional terhadap perkembangan kapabilitas afektif anak didik usia dini pada PAUD di Kota Pekanbaru, gambaran dari kenyataan yang diilustrasikan pengkaji diyakini sama dengan kenyataan di

DOI: 10.31004/obsesi.v8i2.5525

lapangan, karena pada kajian ini bukanlah dikategorikan penelitian tindakan kelas karena peneliti tidak serta merta ambil peran langsung dalam pelaksanaan kegiatan kajian.

Topik pada kajian ini adalah peserta didik usia dini di Kota Pekanbaru sebanyak 25 orang. Data yang terkumpul diperoleh melalui pengamatan, temu muka, pengarsipan, photo, arsip pribadi serta arsip sekolah digunakan untuk memperoleh kesimpulan tentang penggunaan permainan tradisional *congklak* dan permainan *tali ma ma se*. Pada tahap selanjutnya, langkah yang dilakukan dalam pengumpulan data adalah dengan verifikasi validasi permainan tradisional melalui uji normalitas variabel x dan y, uji regresi dan pengajuan eviden yang dapat dilihat pada hasil dan pembahasan.

Hasil dan Pembahasan

Percobaan dilaksanakan melalui sejumlah tahapan-tahapan, yaitu tahapan penerapan uji validitas dan uji reliabilitas, dengan pendeskripsianya dapat dilihat pada penjabaran berikut ini :

Pengujian

Uji Perangkat

Untuk menilai kadar validasi suatu perangkat, peneliti terlebih dahulu menilai perangkat yang digunakan dalam kajian. Validitas objek pengamatan yang dipakai dalam kajian selayaknya diuji terlebih dahulu, dengan tujuan untuk mengetahui apakah alat pengamatan yang digunakn sesuai untuk memperoleh data atau tidak.

Sebuah pengamatan dikatakan sahih apabila nilai koefisien korelasinya berada pada rentang $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka data dikatakan sahih, sementara itu $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka eviden tersebut tidak sahih. Informasi secara global lembar isian pengamatan dapat dilihat pada tabel 1 dan 2.

Daftar 1. Hitungan Uji Kapasitas Permainan Tradisional (x)

Point	R_{hitung}	R_{tabel}	Adv
1	0,583	0,396	Sahih
2	0,508	0,396	Sahih
3	0,463	0,396	Sahih
4	0,465	0,396	Sahih
5	0,521	0,396	Sahih
6	0,581	0,396	Sahih
7	0,440	0,396	Sahih
8	0,538	0,396	Sahih
9	0,585	0,396	Sahih
10	0,526	0,396	Sahih
11	0,517	0,396	Sahih
12	0,538	0,396	Sahih
13	0,674	0,396	Sahih
14	0,564	0,396	Sahih
15	0,505	0,396	Sahih
16	0,564	0,396	Sahih
17	0,627	0,396	Sahih
18	0,660	0,396	Sahih
19	0,522	0,396	Sahih
20	0,482	0,396	Sahih
21	0,627	0,396	Sahih
22	0,660	0,396	Sahih
23	0,552	0,396	Sahih
24	0,482	0,396	Sahih
25	0,463	0,396	Sahih

DOI: 10.31004/obsesi.v8i2.5525

Tabel 2. Keluaran Uji Kesahihan Perangkat Kapabilitas Afektif (Y)

Point	R_{hitung}	R_{tabel}	Adv
1	0,561	0,396	Sahih
2	0,562	0,396	Sahih
3	0,563	0,396	Sahih
4	0,550	0,396	Sahih
5	0,548	0,396	Sahih
6	0,536	0,396	Sahih
7	0,518	0,396	Sahih
8	0,768	0,396	Sahih
9	0,601	0,396	Sahih
10	0,725	0,396	Sahih
11	0,675	0,396	Sahih
12	0,640	0,396	Sahih
13	0,744	0,396	Sahih
14	0,443	0,396	Sahih
15	0,691	0,396	Sahih

Untuk memahami bagaimana tingkat kesahihan variabel X dan Y yang menerapkan rumus korelasi produk momen dengan perolehan reaksi R xy sebesar 0,622 dan r tabel sebesar 0,396. Karena perolehan r hitung > r tabel, maka eviden X dan Y dinyatakan sahih.

Uji Reliabilitas

Sesudah dilakukan uji validitas, pengkaji kemudian melaksanakan uji reliabilitas, selain validitas, eviden yang diterapkan adalah eviden sebenarnya. Para pengkaji menerapkan rumus alpha cronbach untuk memeriksa keabsahan data. Konsekuensi yang diperoleh sesuai daftar yaitu ; Hasil eviden faktor X (permainan tradisional) dan faktor Y (kapabilitas afektif) dikemukakan teruji dan terbilang sangat teruji. Penjabarannya dapat dilihat pada tabel 3.

Daftar 3. Keluaran Uji Keandalan Perangkat

Poin	Data	Reaksi
1	Variabel X (Permainan Tradisional)	0,888
2	Variabel Y (Kapabilitas Afektif)	0,863

Uji Pra Syarat Telaah Eviden

Uji Normalitas

Tabel 4. Keluaran Uji Normalitas

Variabel	X^2 hitung	X^2 tabel	Adv
Permainan Tradisonal (X)	4,985	7,82	Normal
Kapabilitas Afektif (Y)	5,952	7,82	Normal

Berdasarkan daftar yang telah disajikan pada tabel 4, faktor permainan tradisional (X) didapat kuantitas X^2_{hitung} sebesar 4,985. Sementara itu untuk faktor kapabilitas afektif (Y) didapat kuantitas X^2_{hitung} sebesar 5,925. Kuantitas X^2_{tabel} dengan kualitas akseptasi (□) dengan besaran 0,05 dan dk=3, akan dijabarkan menjadi $X^2tabel(1-□)(_{dk})=X^2(_{0,95})(_{3})=7,82$. Kualitas pengujian normalitas apabila $X^2_{hitung}<X^2_{tabel}$ maka eviden dinyatakan sahih, jadi reaksi eviden dari faktor permainan tradisional juga kapabilitas afektif diseminasi normal.

Berdasarkan tabel 5 didapat persamaan regresi y=8,08 +0,5 X, dengan rerata faktor X sebesar 86,32 dan rerata faktor Y sebesar 51,24, reaksi dari uji relevansi didapat kuantitas faktor kapabilitas afektif (Y) dengan kuantitas X^2_{hitung} sebesar 5,925. Sedangkan kuantitas

DOI: 10.31004/obsesi.v8i2.5525

X^2_{tabel} dengan kualitas akseptasi (□) dengan besaran 0,05 dan $_{dk}$=3, dapat dijabarkan menjadi X^2_{tabel}(1-□)($_{dk}$)= X^2($_{0,95}$)($_{3}$)=7,82. Kualifikasi pengkajian normalitas, apabila $X^2_{hitung}<X^2_{tabel}$ kemudian eviden diseminasi secara normal, sehingga dicapai reaksi faktor permainan tradisional dan kapabilitas afektif normal dengan r (0,623) ≥ r_{tabel} (0,396) hingga H_a diterima dengan penjelasan diperoleh dampak diantara faktor X dan Y dengan reaksi dari uji akseptasi maka didapat F_{hitung} (12,62) > F_{tabel} (4,28) sehingga H_o ditolak dan H_a diperoleh serta untuk uji t didapat t_{hitung} 93,775) > $r_{\ tabel}$ (2,069) artinya H_o ditolak sehingga H_a diterima.

Tabel 5. Keluaran Uji Regresi

Pengujian	Reaksi
A	8,08
B	0,5
$\bar{X}$	86,32
$\bar{Y}$	51,24
r_{hitung}	0,623
F_{hitung}	12,62
t_{hitung}	3,755

Pengumpulan dan Penyajian Data

Gabungan eviden borang pengamatan yang dipakai dalam kajian ini dikonversi dari acuan spardley dan boring pengamatan ini ditujukan bagi lima orang pendidik PAUD. Lampiran orakel dibagi dalam dua bagian yaitu lampiran orakel permainan tradisional (X) dan lampiran orakel kecerdasan afektif (Y). Lampiran orakel merupakan proses membuat pernyataan untuk faktor X yang tersusun dari 24 soal pengamatan dan faktor Y yang terdiri dari 15 pernyataan dan preferensi konsisten, acap, sesekali, dan tidak pernah.

Eksplorasi

Dalam kajian ini efiden diakumulsina melalui eksplorasi dengan turun langsung pada aktifitas bermain anak didik PAUD yang ditata pada bagian proses kajian. Mencakup prosedur pengamatan pada kapabilitas afektif kepada permainan tradisional.

Pengarsipan

Akumulasi eviden melalui metode pengarsipan dilaksanakan dengan mengarsipkan segala aktifitas kajian seperti halnya menggunakan lembaran eksplorasi, kontur lembaga, situasi lembaga, situasi eksplorasi pendidik serta pada saat pelaksanaan bermain anak didik. Akumulasi pengarsipan dapat dilihat melalui eviden apendiks.

Kajian ini dilangsungkan pada PAUD di Kota Pekanbaru dalam kurun waktu lebih –kurang tiga bulan. Langkah awal kajian ini dilangsungkan melalui membagikan formulir eksplorasi kepada lima orang pendidik yang merupakan spesimen kajian. Pada langkah ini peranti lembar eksplorasi digunakan untuk menaksir seberapa kuat muncul beberapa indeks kapabilitas afektif pada permainan tradisonal anak didik PAUD di Kota Pekanbaru. Keterangan yang diperoleh pengkaji dari hasil eksplorasi pendidik melalui borang eksplorasi yang disediakan. Hasil eksplorasi tersebut sebagaimana disajikan pada tabel 6.

Bersumber tabel 6, faktor permainan tradisional memperoleh angka terendah enam puluh enam dan angka tertinggi sembilan puluh enam dengan angka rerata delapan puluh enam koma tiga puluh tiga, sedangkan faktor kapabilitas afektif memperoleh angka terendah tiga puluh tiga dan angka tertinggi enam puluh dengan rerata lima puluh satu koma dua puluh empat. Dengan demikian maka diperoleh corak faktor permainan tradisional enam puluh delapan koma tujuh ratus dua puluh tujuh (X) dan corak faktor kapabilitas afektif sebesar lima puluh tiga koma dua ratus tujuh puluh tiga (Y).

DOI: 10.31004/obsesi.v8i2.5525

Tabel 6. Eviden Hasil Eksplorasi Permainan Tradisional dan Kapabilitas Afektif

Poin	Nama Anak Didik	X	Y
1	Andhira Naifa Fadheela	66	33
2	Vania Shaqueena	84	47
3	Fathaan Arshad	86	42
4	Arsathar Atmaja	74	40
5	Afdaluz Zikri S	89	57
6	Nabila ALIFA PUTRI	88	52
7	Kirana Khairunisa	87	52
8	Makhrifatunisa .S	85	58
9	Milea Mysha Naira	88	52
10	Nayra Aqila Lubis	95	57
11	Naffa Aprilio Rustam	93	56
12	M. Afsar Al-Fatih	78	45
13	Atharizz Aulian Zulfa	93	54
14	M. Aska Hafizh	87	52
15	Amaure Elshanum Zhafira	87	52
16	M. Afatih Ashari	87	43
17	Sabiya Adreena Harianto	96	58
18	Mikayla Zalfa Putri Harefa	86	47
19	Ernest Cayo Alfarezel	89	58
20	Fayyaz Naushad Artanabil	87	58
21	M. Rayhan	94	60
22	Kamayel Athallah Rayen	81	49
23	Alika Syifa Azzarine Wijaya	90	58
24	Ryamizard Arsalan Ronaldi	92	60
25	Mikhaila Hasika Arthawidya	79	41
	∑	2158	2158
	Rata – rata	86,32	86,33
	Tertinggi	96	96
	Terendah	66	66
	Corak	68,727	68,727

Analisis Hasil Kajian

Penjelasan yang dikumpulkan dalam kajian ini didapat dari catatan eksplorasi, pengamatan dan pengarsipan. Bentuk eksplorasi dikumpulkan melalui analisa eviden yang telah dijelaskan sebelumnya. Kegiatan mengamati dilaksanakan sebanyak enam kali, baik untuk faktor X ataupun faktor Y. Eksplorasi melalui alat eksplorasi pengamatan dilakukan seminggu sekali, jumlah totalitas dilaksanakan dalam kurun waktu tiga bulan sehingga akumulasi eksplorasi sebanyak enam kali pada faktor X dan faktor Y. Tidak hanya itu keterangan pada kajian ini juga didukung oleh kegiatan lain yang merupakan bagian dari rangkaian kajian yaitu temu muka dan pengarsipan.

Mengenai kajian pengaruh permainan tradisional terhadap kapabilitas afektif pada pendidikan aud di Kota Pekanbaru pengkaji kemudian melakukan langkah analisa eviden terhadap hasil eksplorasi permainan tradisional dan kapabilitas afektif anak didik. Pada langkah analisa eviden, pengkaji melakukan dua tahapan pengujian yaitu uji peralatan dan uji asumsi. Pengujian bersayarat melalui uji normalitas eviden dan uji regresi eviden, sementara itu uji hipotesa diabaikan saja dikarenakan langsung diintegrasikan pada pengujian regresi. Sedangkan untuk uji normalitas didapatkan hasil perhitungan X^2_{hitung} dari permainan tradisional (X) dengan nilai empat koma sembilan delapan lima dan X^2_{tabel} sebesar tujuh koma delapan dua dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwasanya $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ sehingga eviden didesiminasi normal. Untuk X^2_{hitung} pada kapabilitas afektif didapat lima koma Sembilan lima dua dan tujuh koma delapan dua untuk X^2_{tabel} sehingga diperoleh hasil $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka eviden didesiminasi norml.

DOI: 10.31004/obsesi.v8i2.5525

Sementara itu untuk uji regresi didapat pertepatan efiden Y sama dengan delapan koma nol delapan ditambah nol koma lima X pada uji korelasi dan didapat angka r_{hitung} sebesar nol koma enam dua tiga dan r_{tabel} sebesar nol koma tiga sembilan enam maka dapat disimpulkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka H_a diterima, dengan kata lain terdapat dampak antara faktor X dan Y. Sedangkan pada uji signifikan F_{hitung} sebesar dua belas koma enam dua dan F_{tabel} sebesar empat koma dua delapan sehingga dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ kemudian dikategorikan signifikan. Untuk uji linier dengan menggunakan uji t didapat hasil t_{hitung} tiga koma tujuh lima lima dan t_{tabel} dua koma nol enam Sembilan dengan dk sama dengan dua tiga, pada tingkat signifikan sebanyak lima persen dibagi dua sama dengan nol koma nol dua lima maka dari itu berdasarkan pengkajian tersebut diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $t_{tabel} \leq t_{hitung}$ dengan demikian dpat disimpulkan H_o ditolak. Oleh karena itu, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional berpengaruh terhadap berkembangnya kapabilitas afektif pada anak usia dini di Kota Pekanbaru.

Hasil perhitungan di atas diketahui bahwa hasil eviden permainan tradisional serta kapabilitas afektif yang didapat adverbia valid dan reliabel, eviden terdistribusi sahih dan hasil tersebut diperoleh pada uji signifikansi melalui uji t, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap berkembangnya kapabilitas afektif pada AUD di Kota Pekanbaru.

Eksposisi Hasil Kajian dan Hasil Kajian Terdahulu

Aktifitas belajar mengajar bagi pendidikan anak usia dini hendaknya dilaksanakan dengan maksud untuk memberi bekal kepada anak didik melalui teori-teori dasar dengan memberikan makna lewat aksi nyata dari bermain langsung yang akan melibatkan anak untuk menampilkan aktifitas dan rasa ingin tahu secara keseluruhan (negeri, 2015). Dengan pembelajaran langsung diharapkan mapu memberikan kesempatan dan pengalaman seluas-luasnya kepada anak didik untuk mengeksplor langsung kemampuannya guna mengembangkan kemampuan yang dimiliki setara dengan kehidupan nyata setiap hari (Riho, 2017)

Pembelajaran bagi anak ditentukan oleh kerjasama aktifnya didalam proses pembelajaran, dengan arti bahwa setiap anak didik diperlukan partisipasi secara menyeluruh dalam proses belajar mengajar, baik secara personal ataupun berkelompok (Astini, 2019). Sudiro berpendapat bahwa proses belajar mengajar harus lebih mengutamakan anak didik, karena anak didik akan mampu berpartisipasi dalam proses belajarnya, mengembangkan metoda belajar sendiri, berpartisipasi dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proses belajarnya (Syamsul) .

Partisipasi aktif anak didalam proses belajar mengajar memungkinkan anak didik mendapatkan pengalaman belajar yang nantinya akan memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari. Keikutsertaan anak tidak hanya berupa partisipasi fisik saja tetapi juga peartisipasi psikologis, partisipasi intelektual dalam memperoleh ilmu pengetahuan, partisipasi dalam evaluasi serta penanaman value dalam pembentukan sikap dan nilai, juga latihan dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki (Khaironi, 2017). Pada AUD semua indera yang dimiliki seperti mata, kulit, telinga, lidah dan hidung akan berkembang yang berfungsi untuk mengidentifikasi serta mengamati sebuah benda, hal itu karena adanya dorongan dari aktifitas bermain, yang bertujuan untuk tercapainya tumbuh kembangnya anak didik (Khotimah, 2019). Untuk diketahui bahwa dunia anak didik merupakan butala permainan dimana dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar sendirinya (Tadkiroatun, 2018).

Permainan anak merupakan kegiatan eksplorasi, petualangan yang penting, karena menunjukkan kecintaan mereka terhadap belajar berdasarkan ingin tahu alaminya, betapa berharganya hal itu bagi seorang anak (Hanrianto, 2015). Kajian bersama anak paling berani berusia tiga tahun, menjelajahi lingkungannya, berinteraksi dengan anak-anak yang lain serta bercengkrama secara lisan dengan orang yang lebih tua darinya, sehingga pada akhir

DOI: 10.31004/obsesi.v8i2.5525

penilaian anak tersebut memperoleh value satu poin lebih tinggi yang diuji pada tahun berikutnya (Wahyuni, 2020) . Anak-anak itu juga memiliki keterampilan imajiner dan memahami jauh lebih baik dibandingkan usianya satu tahun yang lalu, dan juga apabila dibandingkan dengan teman-temannya yang kurang memiliki rasa ingin tahu (Rahmi, 2019).

Bermain dan permainan eksplorasi akan mengembangkan otak anak jauh lebih baik dibandingkan dengan yang memilih duduk diam. Program terobosan dengan selang waktu 20 tahun oleh L.Palmer dan Winona State University menjelaskan bahwa merangsang sistem sensorik anak-anak prasekolah dengan cara berputar, meluncur, melompat, mengayun, dan banyak lagi sangatlah baik (Hijriati, 2017) . Mengembangkan sistem vestibular untuk kinerja imajiner yang lebih tinggi akan memberikan hasil yang menunjukkan bahwa stimulasi motorik dini dapat meningkatkan konsentrasi, keterampilan mendengar, membaca dan kemampuan menulis menjadi lebih baik (Atri, 2012).

Menurut undang-undang Hak Alami, anak-anak yang bermain sebenarnya dilindungi, didalam 31 Hak Konvensi Anak disebutkan bahwa : "Hak anak untuk beristirahat, bersantai, bermain dan berpartisispasi dalam kepentingan budaya dan seni (PPPA, 2015) . Melalui bermain, anak mendapatkan beraneka keuntungan positif baik itu dari segi fisik-motorik, kapabilitas juga perkembangan sosio-emosional (Wiwik, 2017). Dengan bermain, anak mendapatkan pengalaman emosi yang berbeda-beda, seperti senang, sedih, bersemangat, kecewa, bangga, marah (Ardini, 2018). Dengan bantuan bermain, anak juga memahami hubungan antara dirinya sendiri dengan lingkungan sosialnya, dengan belajar bersosialisasi serta memahami aturan atau adat istiadat dalam berinteraksi sosial (Wahyuni, 2020). Dalam UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak bahwa pemerintah menjamin kesejahteraan tiap-tiap warganya termasuk perlindungan terhadap prinsip-prinsip hak anak yang merupakan hak azazi manusia. Prinsip tersebut dapat dilihat pada gambar 1.

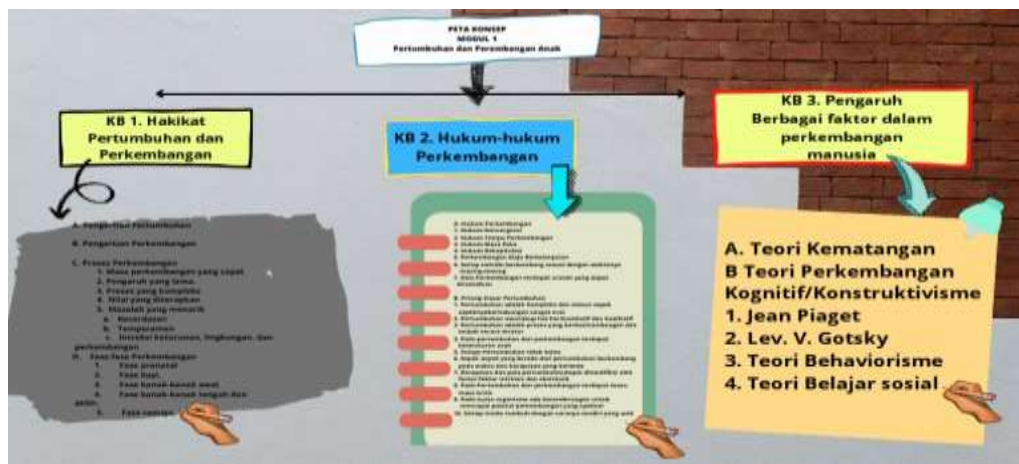
Gambar 1. Prinsip-prinsip Hak Anak dalam KHA.

Dengan kata lain, aktivitas bermain sangat dekat kaitannya pada perkembangan intelektual anak. Untuk anak, dalam proses permainan merupakan bahagian belajar sehingga proses transfer ilmunya bisa menjadi hal yang menyenangkan (Singkat, 2019)). Hakikatnya, anak-anak belajar melalui bermain karena mereka tidak punya ragam lain untuk mendapatkan semua yang dibutuhkannya (Sopian, 2016). Kurnia mengatakan bahwa bermain adalah salah satu alat terpenting untuk melatih perkembangan anak, menurutnya bermain merupakan perantara yang artinya anak berani mencoba dalam aksi nyata bukan hanya sebuah fantasi belaka (Kurnia, 2019). Sedemikan berharganya sebuah proses permainan bagi anak, sehingga pemegang kebijakan mengkondisikan di dalam aturan Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak pada pasal 11: Setiap anak berhak untuk beristirahat serta memanfaatkan waktu luang, berkomunikasi dengan teman sebayanya, bermain, berkreasi juga bereksplorasi untuk pengembangan diri disesuaikan dengan kemampuan, kemauan serta tingkat kapabilitasnya (Mukadimah, 1989).

DOI: 10.31004/obsesi.v8i2.5525

Dalam melaksanakan hak tersebut, pemerintah menyebutkan pada pasal 56 ayat 1 d, e dan f bahwa pemegang kebijakan harus berusaha membantu anak dengan memberikan tunjangan dan pengasuhan anak, sehingga anak dapat dengan leluasa berkomunikasi dan berkumpul, dimana anak dapat dengan bebas untuk istirahat, bermain, berkarya serta menciptakan seni dan budaya serta memiliki ruang bermain yang memnuhi persyaratan kesehatan dan keselamatan (Rismayani, 2021) . Dengan bermain anak akan belajar serta meningkatkan kemampuan mengenal diri sendiri serta lingkungannya, dengan memperoleh informasi, kecakapan juga mampu menghadapi berbagai permasalahan (Khofifah, 2022).

Didalam proses tumbuh kembangnya, anak merupakan mahluk multitaskin dalam dirinya anak memiliki banyak potensi kepandaian untuk dikembangkan seperti menyanyi, menggambar, aljabar, olahraga, seni serta keterampilan lainnya, hal itu menunjukkan ekspresi yang ada dan tersimpan di bakat alaminya (Hendri, 2010). Untuk memenuhi kebutuhan penting anak, program bermain kreatif merupakan salah satu pilihan yang harus dipersiapkan untuk tugas-tugas perkembangan anak, oleh karena itu para pengkaji mencari alternative sistem yaitu melalui pendekatan yang sesuai untuk pendidikan aud, dalam hal ini adalah kesepakatan bersama untuk meningkatkan metoda transfer ilmu yang terbuka serta menyenangkan melalui multitalenta yang dimiliki anak dengan bekerjasama dengan lingkungan dan masyarakat setempat serta nilai-nilai budaya dimana anak tinggal (Rogers, 2019).

Dalam kutipan ini, beberapa pengkaji berpendapat dan setuju bahwa dalam segala hal budaya sangat mendukung dan berpengaruh terhadap pembelajaran (Astuti, 2015). Dengan demikian, menurutnya peran serta budaya, korelasi sosial, dan sejarah terhadap perkembangan pikiran ataupun tingkah laku anak didik sangat berpengaruh (Budi Setyaningrum, 2018) . Pendapat ini ditegaskanoleh para pengkaji dibidang tumbuh kembang anak dalam konteks anak yang dikontekstualiskan, bahwa lingkungan dan budaya sangat mempengaruhi tumbuh kembang anak (Wasitohadi, 2014) . Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 2.

Gambar 2 : Konsep Perkembangan Peserta Didik

Pembelajaran berbasis kebiasaan masyarakat dan korelasi sosial mengarah pada bagian perkembangan sosio-sejarah-budaya yang mempunyai dampak besar terhadap pendangan, ingatan serta cara berpikir anak (Nurcahyo, 2018). Proses transfer ilmu melalui bermain kreatif yang berlandaskan tardisi lokal merupakan acuan pembelajaran yang bisa dikembangkan pada pembelajaran bagi Paud (Sumiyati, 2018) .

Pembahasan

Berdasarkan pendapat para pakar, masa usia 0-8 tahun merupakan masa keemasan, karena pada masa ini pertumbuhan sel-sel otak pada anak sudah berkembang dengan baik

DOI: 10.31004/obsesi.v8i2.5525

sehingga terbentuklah hubungan antar sel yang saling bekerjasama (indrawati, 2011). Mekanisme ini juga membentuk dan mendefenisikan keahlian yang berlangsung selamanya, dari lanjutan kajian bahwa nalar berfungsi sebagai saluran untuk berbagai media, hal ini diungkapkan bahwa seseorang sejak lahir memiliki milyaran sel otak yang secara aktif mengembangkan triliun sel rangsangan (Euis, 2006).

Dalam tumbuh kembangnya usia dini karakter seseorang berkembang dengan pesat, hal ini sangat menentukan jalan hiduo seseorang selanjutnya (Masdudi, 2016). Salah satu hal dalam kajian ini pada penitipan anak adalah setiap tahap perkembangan anak hendaknya mendapat perhatian yang berbeda-beda, sebab setiap anak memiliki kapabilitas yang tidak sama (Rakhmawati, 2019) .

Pendidikan Aud mencirikan bagian dari jenjang pendidikan anak, yang tugas jasmaninya diperuntukkan khusus bagi semua anak sejak dilahirkan hingga mencapai usia enam tahun, yang dilaksanakan melalui dorongan jasmani dan rohani, supaya anak siap mengikuti pendidikan selanjutnya baik melewati pendidikan formal, non formal juga informal (Farida, 2017). Pendidikan Anak Usia Dini menitikberatkan pada penciptaan landasan kapabilitas untuk pertambahan dan perubahan raga anak, kapabilitas, agama, cara anak berkomunikasi sesuai ciri tahapan perkembangan yang mereka alami bagi setiap anak (Lasaiba, 2018).

Penelitian ini menarik untuk menaikkan minat para pendidik dan pengembangan tentang pemahaman keilmuan anak usia dini terhadap nilai-nilai budaya dan nilai kearifan lokal, karena menyangkut beberapa topik utama antara lain: adanya permainan tradisional, diiringi musik, dibarengi gerakan seperti tarian, akting (Budi Setyaningrum, 2018). Hal-hal apa sajakah yang sangat penting dalam pendekatan, metoda, media, alat atau kearifan lokal yang masih berfungsi dengan baik untuk memperkaya kurikulum pendidikan anak (Hidayat, 2021). Tentunya ada hal yang harus dilestarikan dan ditata agar tidak merusak nilia-nilai kearifan lokal serta nilai normatif pendidikan (Karmadi, 2007).

Beberapa kajian merujuk pada muatan nilai budaya, nilai kearifan lokal bagi pengembangan konsep pendidikan khususnya pendidik anak usia dini di Kota Pekanbaru, untuk melaksanakan uji coba ekspansi acuan pada hampir semua bagian dari perangkat kurikulum yang ada kaitan pada nilai-nilai kearifan lokal (Mahdayeni, 2019). Dalam program permainan kreatif, pengembangan materi pembelajaran, pengembangan alat pendidikan, perluasan media, APE yang baik dengan dukungan alam serta lingkungan sekitarnya maupun dalam materi pembelajaran (Talango, 2020).

Dalam segala perkembangan bagian-bagiannya yang merupakan wujud dari perkembangan kapabilitas dan kreatifitas anak didik (Sumiyati, 2018). Pada tahap akhir penelitian ada model yang sangat memicu kreatifitas pendidik yaitu penyusunan dan penelitian bahan pembelajaran berupa kerajinan lokal, APE dan SKH berbasis sumber alam dan lingkungan, yang sangat penting pada pengembangan yang komprehensif, dengan melakukan pengembangan kerajinan lokal dan pengakuan nilai-nilai (hatta, 2021).

Simpulan

Menurut telaah sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa permainan tradisional *congklak* dan permainan tali *ma ma se* berdampak positif terhadap perubahan emosi anak usia dini. Berdasarkan konsekuensi uraian eviden kajian dengan menggunakan uji t tersebut ditemukan uji regresi sederhana untuk mendapatkan nilai t_{hitung} tiga koma tujuh lima lima sedangkan t_{tabel} dua koma nol enam Sembilan pada taraf signifikas αnol koma nol lima dengan dk dua puluh tiga karena diperoleh ($t_{hitung} > t_{tabel}$) oleh karena itu hipotesis alternative (H_a) diterima sedangkan Hipotesis nol (H_o) tidak dilanjutkan. Eksepsi sebelum melakukan uji t termasuk dalam uji regresi, akibat uji regresi sudah mencakup uji hipotesa dalam rumusannya pada bagian pre-test yaitu uji normalitas dan regresi juga dilakukan. Reaksi uji normalitas menunjukkan bahwa eviden terdistribusi normal, apakah untuk faktor X ataupun faktor Y.

DOI: 10.31004/obsesi.v8i2.5525

Namun reaksi uji regresi membuktikan bahwa eviden faktor X mempunyai dampak terhadap faktor Y.

Ucapan Terima Kasih

Alhamdulillah pengkaji ucapkan serta apresiasi tak terhingga kepada Dosen Pembimbing pada mata kuliah *Pertukaran Suasana Akademik* Program Studi Pendidikan Program Doktor Angkatan 2 pada Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Riau dan Ketua Prodi S2 PAUD FIP Universitas Pendidikan Indonesia Bandung ***Dr. Euis Kurniati, M. Pd***, terima kasih atas nasihat, saran, masukan-masukan dan bimbingannya mengenai kajian yang dibuat baik secara luring maupun daring. Tak lupa juga support semangat untuk teman-teman seperjuangan yang sama-sama berjibaku dengan tugas pada semester ini serta seluruh pihak yang telah memberikan motivasi dan masukan yang membangun dan informasi yang sangat pengkaji butuhkan sehingga tugas artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

Daftar Pustaka

Ali, M. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian.*
Andrianie. (2019). *Pendayagunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Multiple Intelligences (MI) di Keluarahan Mojosongo.*
Andrianie, P. S. (2019). *Pendayagunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Multiple Intelligences (MI) di Keluarahan Mojosongo.*
Ardini, P. P. (2018). *Bermain dan Permainan AUD.*
Astini, B. N. (2019). *Alat permainan edukatif berbasis lingkungan untuk pembelajaran saintifik tema lingkungan bagi guru paud korban gempa.*
Astuti, S. I. (2015). *Budaya Dan Kebudayaan.*
Atri, S. (2012). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Melalui Penggunaan Gambar.*
Budi Setyaningrum, N. D. (2018). *Budaya Lokal Di Era Global.*
Budi Setyaningrum, N. D. (2018). *Budaya Lokal Di Era Global.*
Dahlan, A. (2017). *Bermain dan Permainan.*
Dini, K. P. (2020). *Konsep Perkembangan Anak Usia Dini.*
Dr.Musfiroh Tadkiroatun, M. (2018). *Teori dan Konsep Bermain.*
Euis, K. (2006). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam mengembangkan Keterampilan Sosial Anak.*
Farida, S. (2017). *Pengelolaan Pembelajaran Paud.*
Guslinda. (2018). *MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI.*
Hanrianto, S. (2015). *Pengaruh permainan tradisional gobag sodor terhadap peningkatan kemampuan penyesuaian sosial siswa kelas Iv di madrasah ibtidaiyah yaspuri kota Malang.*
hatta, m. (2021). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Model.*
hatta, m. (2021). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Model.*
Hendri. (2010). *Guru Berkualitas: Profesional dan Cerdas Emosi.*
Hidayat. (2021). *MODEL ADDIE .*
Hijriati. (2017). *Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini .*
Hijriati. (2017). *Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini [The Role and Benefits of APE To Support Early Childhood Creativity].*
Holis, A. (2016). *Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini.*
Ibrahim, M. M. (2017). *Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif.*
Idris, M. H. (2016). *Karakteristik Anak Usia Dini.*
indrawati. (2011). *Pendidikan Anak Usia Dini pada Masa Golden Age.*
JAIPUL. (2015). *Pendidikan Anak Usia Dini: Dalam Berbagai Pendekatan.*
Karmadi, A. D. (2007). *Budaya Lokal Sebagai Warisan Budaya dan Upaya Pelestariannya.*
Khaironi, M. (2017). *Golden Age.*

DOI: 10.31004/obsesi.v8i2.5525

Khofifah, E. N. (2022). *Penanaman Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan Dan Keteladanan.*

Khotimah, H. (2019). *Meningkatkan attensi belajar siswa kelas awal melalui media visual.*

Kurnia, R. (2019). *Konsepsi Bermain dalam menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini.*

Lasaiba, D. (2018). *Pola Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini.*

Mahdayeni. (2019). *Manusia dan Kebudayaan.*

Margaretha, L. (2020). *Teori-teori Belajar untuk Kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini.*

Masdudi. (2016). *karakteristik perkembangan pendidikan aud.*

Muhamammdiyah, E. D. (2001). *Efektivitas Disiplin dan Kecerdasan Afektif Perspektif Taksonomi Bloom Melalui Penerapan Tujuh Sunnah Harian Nabi Muhammad SAW di Lembaga Pendidikan Muhamammdiyah.*

Mukadimah. (1989). *Konvensi Hak-Hak Anak.*

Na'imah. (2020). *Implementasi Sekolah Ramah Anak untuk Membangun Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini.*

negeri, F. p. (2015). *Pengaruh permainan tradisional gobag sodor terhadap peningkatan kemampuan penyesuaian sosial siswa kelas Iv di madrasah ibtidaiyah yaspuri kota Malang.*

nirwana. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android untuk Anak Usia 5-6 Tahun.*

Nurcahyo. (2005). *Teori Bermain.*

Nurcahyo, F. (2018). *Sejarah Bermain.*

Nurjannah, N. (2017). *Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan.*

PPPA, K. (2015). *Panduan Sekolah Ramah Anak Deputi Tumbuh Kembang Anak.*

Putra, P. P. (2019). *Konsep Teori Belajar Konstruktivisme Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0.*

Rachma Kurniasi, E. (2017). *Efektivitas Disiplin dan Kecerdasan Afektif Perspektif Taksonomi Bloom Melalui Penerapan Tujuh Sunnah Harian Nabi Muhammad SAW di Lembaga Pendidikan Muhamammdiyah.*

Rahma. (2017). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al Fikri.*

Rahmi, P. (2019). *Mengelola dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosional Anak Usia Dini.*

Rahmi, P. (2019). *Mengelola dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosional Anak Usia Dini.*

Rakhmawati, I. (2019). *Mengembangkan Kecerdasan Anak Melalui Pendidikan Usia Dini.*

Riho, R. (2017). *Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia.*

Rismayani. (2021). *Pencapaian Indikator Sekolah Ramah Anak Pada Paud Di Kecamatan Majauleng Kabupaten Wajo.*

Rogers, S. J. (2019). *A Multisite Randomized Controlled Two-Phase Trial of the Early Start Denver Model Compared to Treatment as Usual.*

Shimokura, R. (2023). *Spatial organisation of "therapeutic" spaces for autistic children in special schools: lessons learnt from the united kingdom experience.*

Singkat, U. (2019). *Rumah Sebagai Taman Belajar Yang Pertama Dan Utama.*

Siswina, T. (2016). *Pengaruh Stimulasi Pendidikan Terhadap Perkembangan Kecerdasan Anak Usia 3-6 Tahun.*

Sopian, A. (2016). *Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan.*

Sumiyati. (2018). *Mengenal Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini (Usia 0-12 Bulan).*

Sumiyati. (2018). *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Bermain Kreatif Berbasis Area Susmini, Sumiyati Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Bermain Kreatif Berbasis Area.*

Sumiyati, S. (2018). *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Bermain Kreatif Berbasis Area.*

SUSILOWATI, R. (2018). *Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini.*

Syamsul, M. (t.thn.). *Teori Belajar Behavioristik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran.*

Tadkiroatun, M. (2018). *Teori dan Konsep Bermain.*

DOI: 10.31004/obsesi.v8i2.5525

Talango, S. R. (2020). *Konsep Perkembangan Anak Usia Dini.*
Uce. (2021). *Urgensi Pemilihan Alat Permainan Anak Usia Dini Sebagai Perangsang Perkembangan Otak Anak.*
Wahyuni, F. (2020). *Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini.*
Wahyuni, F. (2020). *Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini.*
Wasitohadi. (2014). *Hakekat Pendidikan Dalam Perspektif John Dewey.*
Wiwik, P. (2017). *Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini.*
Wiwik, P. (2017). *Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini.*